projetos3det.blogspot.com

# EDITORIAL
# Atire primeiro, leio o Editorial depois!

**ATENÇÃO**: Para usar esse Netbook, você deve estar familiarizado com as regras do Sistema 3D&T, se ainda não conhece o Sistema, **compre** o Manual 3D&T Alpha, é muito bom!!

Esse netbook apresenta regras para ambientar suas campanhas no bom e velho oeste americano.

Aqui você vai encontrar todas as regras necessárias pra acabar com os peles vermelhas, caçar os fora-da-lei mais temidos, saquear a caravana e beber até cair no saloon, depois de arrumar briga, é claro!

Essa adaptação, foi ~~copiada na cara dura~~ baseada na adaptação para AD&D que saiu na saudosa Dragão Brasil numero 70.

Armas, Personagens, Idéias, está tudo aqui, então vista sua bota velha, alugue o clássico "Por um punhado de Dólares" e prepare-se para o bang-bang, parceiro!

Do blogueiro mais rápido do centro oeste paulista,
Rodolfo "Mestre Nó-Cego" Willian

# AMBIENTAÇÃO
## Lembre-se: toda a cidade tem um Saloon!

Não é preciso dizer que os filmes de Faroeste são ambientados naquela época boa, onde se podia andar armado e matar sem dó nem piedade, conhecida com velho oeste ou oeste selvagem.

Os filmes desse gênero sempre fizeram enorme sucesso e apresentaram ao mundo atores fodões que fizeram mais um punhado de filmes, Clint Eastwood e Charles Bronson, são dois caras macho pra rebenta que estrelaram filmes de bang-bang.

Para rolar uma aventura, ou mesmo uma campanha nesse cenário, é preciso um pouco de conhecimento sobre aquela época, para quebrar o seu galho, alguns dos conceitos básicos do oeste selvagem são apresentados á seguir:

### LEI E ORDEM
Sim, quem comanda o vilarejo é a guarda local, sempre supervisionada por ele, o terror dos fora-da-lei, o Xerife.

### VILAREJOS E CIDADES
No velho oeste, as cidades eram grandes pólos industriais, local onde a guarda era militar e as maravilhas á vapor eram construídas, porém os vilarejos eram muito mais numerosos, devido a distância entre vilarejos e cidades, mapas com rotas seguras eram encontrados facilmente pregados em qualquer saloon ou posto dos correios.

### TRABALHO E OCUPAÇÕES
Poucas eram as oportunidades de trabalho naquela época (por isso sempre tinha aquele tiozinho dormindo na cadeira de balanço), entre as principais atividades estavam: carteiro, dono de estalagem/saloon, minerador, ferreiro e a preferida dos jogadores: segurança de caravana!

### ÍNDIOS E FORAS-DA-LEI
Os inimigos preferidos do oeste selvagem eram os peles-vermelhas. Como os filmes de bang-bang são produções americanas, os coitadinhos dos índios eram sempre os bandidos, só se ferravam na mão dos cowboys. Mas o que seriam dos bonzinhos sem os coisa-ruim? E existiam muitos, barbudos e fedorentos, os fora-da-lei sempre estavam dispostos a saquear o carregamento de ouro nas ferrovias ou dar uns esfregas nas gatinhas do saloon.

# PERSONAGEM
## Como ser um cabra macho!

As regras para criação de Personagens são as mesmas, cinco Características, o de sempre, cabe ao Poderoso Mestre decidir com quantos pontos serão feitos os Personagens.
Se for uma aventura de uma tarde, é permitido criar os Personagens com 12 ou mais pontos.

## RAÇAS

Na verdade não são raças, mas etnias, deve-se escolher uma durante a criação dos Personagens:

**Brancos**
São a maioria no velho oeste, não recebem nenhum ajuste á sua ficha de Personagem.

**Negros**
Geralmente são serviçais, e como não tinham acesso á cultura eles recebem Força e Resistência+1 e Habilidade -1, sendo permitido possuir apenas uma perícia (sua profissão)

**Índios**
Eram a escória da época, recebem Habilidade e Poder de Fogo +1, mas recebem a Desvantagem Má Fama sem ganhar pontos por ela.

**Orientais**
Existiam vários imigrantes chineses no velho oeste, eles recebem Habilidade +1 mas precisam comprar a Perícia Idiomas: Inglês, ou ninguém vai entender o que o japa ta dizendo!

**Mestiços**
Filhos de brancos com índios ou negros, os mestiços eram os trombadinhas e marginais que enchiam os vilarejos, recebem Habilidade +1 e Força -1, já começam com a Perícia Punga

## CLASSES

São apresentadas aqui alguns tipos de Personagens, o Jogador pode ficar á vontade para não escolher nenhum desses ou mesmo sugerir alguma outra classe.

Não se pode mudar de classe no meio do jogo, a não ser que você tenha uma boooooooa desculpa.

## Soldado da Cavalaria

São os guardinhas que protegem as cidades, não existem muitos nos vilarejos, são o braço forte da lei.

**Benefícios:** Recebem a Perícia Montaria e Trato de Animais e equipamento fornecido pelo exército.

**Restrições:** Quando utiliza armas que não sejam as fornecidas pelo Exercito, causa -1d de dano

**Pontos de Perícia:** 3

## Ranger

O espião Indígena, especialista em espreitar e caçar homens brancos, e tome machadinha!

**Benefícios:** Começa com as Perícias Rastreio e Sobrevivência

**Restrições:** Sofre redutor de Poder de Fogo -1 quando usam armas dos homens brancos

**Pontos de Perícia:** 2

## Jogador

Trapaceiros e espertalhões, eles vivem de arruinar a vida dos outros nos cassinos, também são ótimos como falsificadores.

**Benefícios:** Recebem as Perícias Falsificação e Jogos

**Restrições:** Gastam muito dinheiro, sempre pagam o dobro em tudo que compra, nunca pode se recusar a jogar valendo grana.

## Médico

Responsáveis por cuidar dos ferimentos dos pistoleiros ruins de tiro, especialistas em tirar balas com uma faca e um pouco de whiskey.

**Benefícios:** Começam com todas as Perícias do Grupo Medicina

**Restrições:** nunca pode se negar a curar alguém, mesmo que seja o lazarento que roubou o seu consultório!

**Pontos de Perícia:** 4

## Padre (ou Freira!)

Os religiosos do oeste, sempre levando uma palavra de consolação aos corações atormentados e bala calibre .12 aos bandidos pecadores.

**Benefícios:** Começam com a Perícia Idioma: Indígena e podem convencer alguém á não matá-lo com um teste de Habilidade (dá azar matar padre…)

**Restrições:** Só pode lutar em legítima defesa e nunca pode recusar um pedido de ajuda.

**Pontos de Perícia:** 4

## Pistoleiro

Os gatilhos mais rápidos do oeste, são pessoas que se dedicaram á ficar fodões na arte do duelo, atuam geralmente como escolta para carregamentos de trem ou como os bandidos que assaltam o trem!

**Benefícios:** Começam com a Vantagem Tiro Múltiplo

**Restrições:** Recebem a Desvantagem Megalomaníaco e nunca podem recusam um duelo.

**Pontos de Perícia:** 2

## Dançarina

São a alegria dos cowboys, carismáticas e peitudas, elas são ótimas companhia e também ótimas atiradoras, sai sem pagar pra ver!

**Benefícios:** Recebe a Perícia Dança e pode convencer um homem a ajuda-la com um teste de Habilidade (pernas e decotes são armas poderosas no velho oeste!)

**Restrições:** Só sabe lutar usando a Pistola Derringer, é alvo de cantadas em todo lugar que vá.

**Pontos de Perícia:** 2

### *Perícias*

*Os Pontos de Perícia, são usados para comprar perícias (não me diga...), você não compra uma Perícia e usa todas as especializações contidas nela, cada especialização é comprada separada, o custo de cada uma é 1 Ponto de Perícia.*

*Realizar uma ação na qual você possua uma Perícia que ajude, acrescenta Habilidade +1 á sua rolagem, não possuir a Perícia para realizar determinada ação não oferece nenhum redutor.*

## Considerações ao Mestre

Acho que é desnecessário dizer, mas por desencargo de consciência.

O Mestre deve usar o bom-senso durante a criação do Personagem e não deve permitir o uso de Vantagens, Desvantagens e Perícias que não se adaptem ao cenário, ou seja, nada de fazer um Cowboy voador .

O máximo permitido é um xamã indígena e mesmo assim não vai deixar o Jogador comprar Teleporte!

## Subindo de Nível

Essa adaptação usa um sistema de Níveis para os Personagens, quando o Personagem atinge um novo nível, ele recebe 1 Ponto de Personagem para gastar em suas Características ou para gastar com Vantagens/Desvantagens e mais 1 Ponto de Perícia.

Para subir de nível, o Personagem deve acumular um numero de Pontos de Experiência igual ao seu nível atual.

Um Personagem recém-criado, e por tanto no 1º Nível, sobe de Nível quando recebe 1 Ponto de Experiência, esse sistema funciona como nos games, o Personagem sobe rápido de Nível no inicio, mas vai ficando cada vez mais difícil com o passar do tempo (imagina chegar no Nível 20!).

Se quiser fazer com que os Personagens comecem em um Nível maior, é só lhes conferir um bônus de Pontos de Personagem e Perícia igual ao Nível que eles vão começar a Campanha.

Começar a Campanha com Personagens de Nível 3, faz com que os Jogadores recebam 3 Pontos de Personagem e 3 Pontos de Perícia extras para criarem seus Personagens.

## Ganhando Experiência

Outra regra nova, ela oferece uma nova maneira de ganhar Pontos de Experiência com Combates.

Some o valor de suas 5 Características mais os pontos gastos com Vantagens que podem auxiliar em combate, o valor encontrado será seu Poder.

Os Pontos de Experiência ganhos em Combate serão a diferença dos valores de Poder entre o Personagem e o oponente.

Quando um Personagem com Poder 8, vence um oponente com Poder 10, ele recebe 2 Pontos de Experiência (10 do oponente – 8 do personagem = 2), enfrentar oponentes de igual poder ou mais fracos rende apenas 1 Ponto de Experiência.

Quando o seu Poder for o dobro ou mais que o poder de seu oponente, você não receberá nenhum Ponto de Experiência (vai procurar alguém do seu tamanho!)

Esse sistema faz o Personagem ter de procurar oponentes cada vez mais poderosos para subirem de Nível.

# TIROTEIO
## Três passos, vire e atire!



A seguir, regras para o melhor do cenário: O Bang-Bang!

Aqui você vai encontrar regras expandidas para combate com armas de fogo, como tipos de ataque, proteção, armas e mais!

### Tiro Simples
É o ataque básico, o Personagem aponta e prega fogo!

O Dano é baseado em Poder de Fogo + o dano da arma, pode-se realizar tiros múltiplos normalmente.

### Tiro com Mira
O Personagem gasta um turno mirando no alvo, assim ele recebe +1d de dano se acertar o tiro.

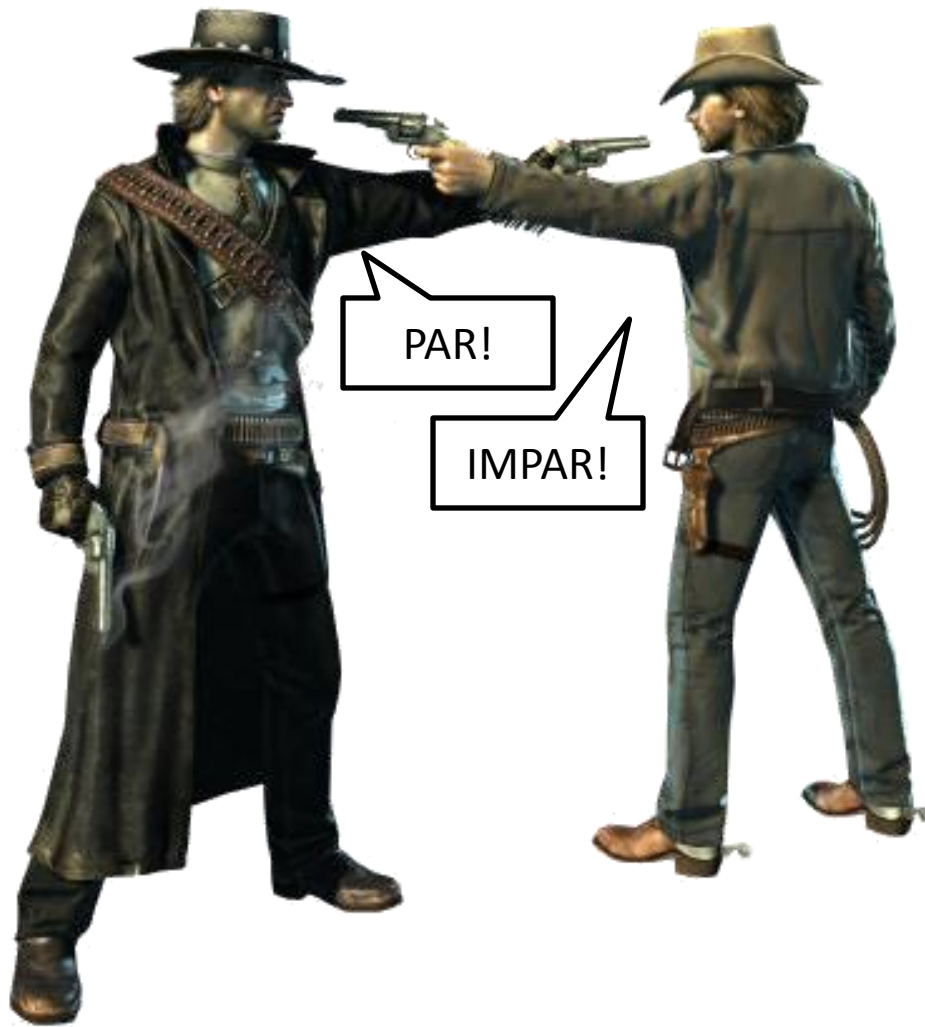
### Cobertura
O Personagem gasta um turno apontando para determinada área (porta, corredor) e ele acerta automáticamente o primeiro infeliz que aparecer, para realizar essa manobra o Personagem não pode se mover.

### Tiro em Pânico
Movendo-se á metade da velocidade, o Personagem atira um numero de tiros igual ao valor da Cadência de Tiro da Arma, porém todas as balas causam -1 de dano.

### Tiro Cego
O Personagem sai correndo e atirando para todas as direções que nem louco, ele dispara todas as balas que possuir no pente, mas oferece Habilidade +1 para o teste de esquiva dos oponentes.

### Duelo
Os dois corajosos ficam frente á frente e cada um rola um dado e soma o resultado á sua Habilidade, quem ficar com o valor maior na soma atira primeiro, em caso de empate os dois atiram ao mesmo tempo.

Esse primeiro disparo do duelo não pode ser esquivado e o dano é aumentado em +1d.

Depois a treta segue normalmente depois do primeiro disparo.

**Dano e Proteção**

Armas de Fogo são extremamente matadoras, toda a vez que você rolar o dano de uma Arma de Fogo, cada dado que cair o número 6 pode ser rolado novamente e o novo valor somado ao dano, assim se o Personagem tiver sorte, o oponente pode morrer com um tiro (head shot!)

Armaduras não servem pra bosta nenhuma quando seu oponente tem um winchester apontada pra você, então essa adaptação leva em conta a posição do personagem como forma de defesa ao tiro inimigo.

O bônus apresentado á seguir é dado á Armadura do infeliz que tomou o balaço.

•Ajoelhado: A+1
•Deitado: A+2
•Ligeiramente Coberto (atrás de uma cerca ou barril): A+3
•Parcialmente Coberto (uma rocha): A+4
•Totalmente Coberto (uma árvore ou carroça): A+5

## ARMAS DO OESTE SELVAGEM

Aqui estão as maravilhas do Velho Oeste, os trabucos!

O item Cadência de Tiro representa quantos tiros ela pode disparar por turno, substituindo o valor da Habilidade como no sistema original.

No item Balas, é representado o numero de balas da arma, para recarregar uma arma leva-se um turno inteiro.

Qualquer alvo que esteja fora do alcance da arma pode fazer um teste de Habilidade para esquivar-se do tiro, dentro do alcance não é possível esquivar (a não ser que você seja o Neo).

**CARABINA**
Dano: PdF+2d
Cadência de Tiro: 1
Alcance: 9m
Balas: 1
Preço: US$ 4 ~ 13

**CARABINA DE REPETIÇÃO**
Dano: PdF+2d+1
Cadência de Tiro: 4
Alcance: 9m
Balas: 12
Preço: US$ 8 ~ 17

**COLT DO EXÉRCITO**
Dano: PdF+2d
Cadência de Tiro: 6
Alcance: 7,5m
Balas: 6
Preço: US$ 5 ~ 10

**GARRUCHA**
Dano: PdF+3d+1
Cadência de Tiro: 1
Alcance: 1m
Balas: 2 (único tiro)
Preço: US$ 12
Acerta 2 oponentes

**ESCOPETA**
Dano: PdF+2d+3
Cadência de Tiro: 2
Alcance: 3m
Balas: 2
Preço: US$ 10

**METRALHADORA**
Dano: PdF+2d
Cadência de Tiro: 5
Alcance: 15m
Balas: 100
Preço: US$ 50 ~ 70
Atira 5 balas por turno, sem testes. Não se pode mover-se com ela, pois fica em um tripé, necessário rodar uma alavanca para efetuar os disparos.

**SABRE**
Dano: F+2d+1
Preço: US$ 7 ~ 11

**MACHADINHA**
Dano: F+1d+2
Preço: US$ 4

**ADAGA**
Dano: F+1d+1
Preço: US$ 5

**GARRAFA**
Dano: F+1d (bônus de +1 se estiver quebrada)
Preço: US$ 2

**COLT PEACEMAKER**
Dano: PdF+2d+1
Cadência de Tiro: 6
Alcance: 6m
Balas: 6
Preço: US$ 4 ~ 11

**PISTOLA DERRINGER**
Dano: PdF+1d
Cadência de Tiro: 1
Alcance: 1m
Balas: 1
Preço: US$ 5
Não rola bônus caso caia 6 nos dados

**RIFLE**
Dano: PdF+2d+3
Cadência de Tiro: 1
Alcance: 12m
Balas: 1
Preço: US$ 5 ~ 15

**RIFLE DE REPETIÇÃO**
Dano: PdF+2d+4
Cadência de Tiro: 4
Alcance: 12m
Balas: 15
Preço: US$ 7 ~ 20

**CADEIRA**
Dano: F+1d+2 (exige um teste de Resistência para não ficar atordoado por 1 turno)
Preço: US$ 3

## Explosivos

Uma campanha de Faroeste precisa de explosivos, são uma mão na roda quando se precisa explodir uma ponte ou detonar um banco!

### Tipos de Explosivos

Existe basicamente três tipos: Barrilhete de Pólvora (aqueles barrilzinhos com pavio, igual aos que aparecem no pica-pau), Dinamite (acenda, jogue longe e corra!) e Frasco de Nitroglicerina (Chacoalhou, explodiu! Cuidado!)

### Dano e Área da Explosão

O dano apresentado representa a Dinamite, acrescente +1d para Nitroglicerina e +2d para Barrilhete

| Quantidade | Raio (TNT/Nitro) | Raio (Barrilhete) | Dano (TNT) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1,5m | 4,5m | 3d |
| 2 | 3m | 6m | 4d |
| 3 | 4,5m | 7,5m | 5d |
| 4 | 6m | 9m | 6d |
| 5 | 7,5m | 9m | 7d |
| 6 | 9m | 11m | 8d |
| 7 | 9m | 12,5m | 9d |

# EXTRAS

## Tem certeza que nunca ouviu falar de mim?

Como bônus, uma lista randônica de nomes, escolha um nome da primeira coluna, um da segunda e finalmente um da terceira e terá um lindo nome (assim espero)

| | | |
|---|---|---|
| PETER | “VELOZ” | JOHNSON |
| TOMAS | “VALENTE” | ESTEVES |
| JACK | “CORAGEM” | JONES |
| JUAN | “INSANO” | SCOTT |
| TOM | “THE KID” | REDFORD |
| BILLY | “MEDROSO” | MONTANA |
| FERNANDO | “IMPIEDOSO” | WEST |
| JESSE | “CRUEL” | JAMES |
| DJANGO | “COLT” | HALE |
| JOAN | “TEXAS” | McCAIN |
| CLINT | “PADRE” | HILL |
| SARAH | “DOÇURA” | WINTER |
| SAMANTHA | “SELVAGEM” | CRUZ |
| ALICIA | “LADY” | McMAHON |
| JEZEBEL | “RUIVA” | MEGAN |
| LINDA | “TEQUILA” | STEWART |

## Campanhas Alternativas

Existem outras formas de encarar o velho oeste, formas estranhas, mas bem divertidas.

### Mortos-vivos no Oeste

A possibilidade de mortos-vivos e outros monstros foi tema do sucesso Deadlands.

Nesse tipo de abordagem, os cowboys sangue-ruim voltam do mundo dos mortos, geralmente para assassinar o cara que o matou, de carona com eles temos fantasmas, demônios e índios xamãs que mais parecem bruxos medievais.

Esse tipo de Campanha rende doses de terror e misticismo á história, faça os Personagens cagarem de medo!

Entre as principais mudanças, podemos citar outras Raças, como Morto-Vivo e Fantasma (use as regras normais do 3D&T) , outras Classes como Caçador de Fantasmas, Ocultista, Exorcista e outros, além de armas próprias para matar fantasmas como água benta, cruzes abençoadas e padres armados!

Atire primeiro, reze depois!

### Oeste Steam-punk

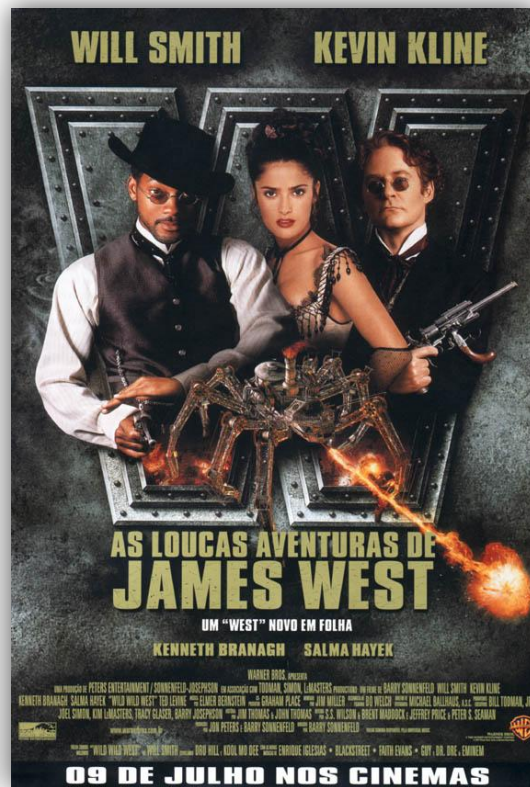
Incríveis máquinas e armas avançadíssimas usando, vapor!

Pegue carona na história de James West (o filme não o clássico em HQ) e encha o seu mundo com robôs e veículos gigantes, todos movidos á vapor.

Esse cenário realiza as expectativa dos cientistas daquela época.

Rolar aventuras nesse tipo de ambiente requer uma grande dose de falta de realismo, quase uma campanha de piratas no Velho Oeste com pancadaria e heroísmo exagerado em todo o canto.

Coloque cientista gananciosos e loucos com pistoleiros mulherengos e acrobatas e você terá o melhor que o cenário de fantasia a vapor pode proporcionar.

Utilize regras de construtos e crie armas futuristas, o velho oeste nunca mais será o mesmo!

# Vá para o saloon!

Seja o gatilho mais rápido do oeste e encha a
cara com as mulheres no Saloon!!

Regras para Ambientação, Criação de Personagens, Luta com armas de fogo e mais!

Projetos 3D&T

3D&T FAROESTE

projetos3det.blogspot.com